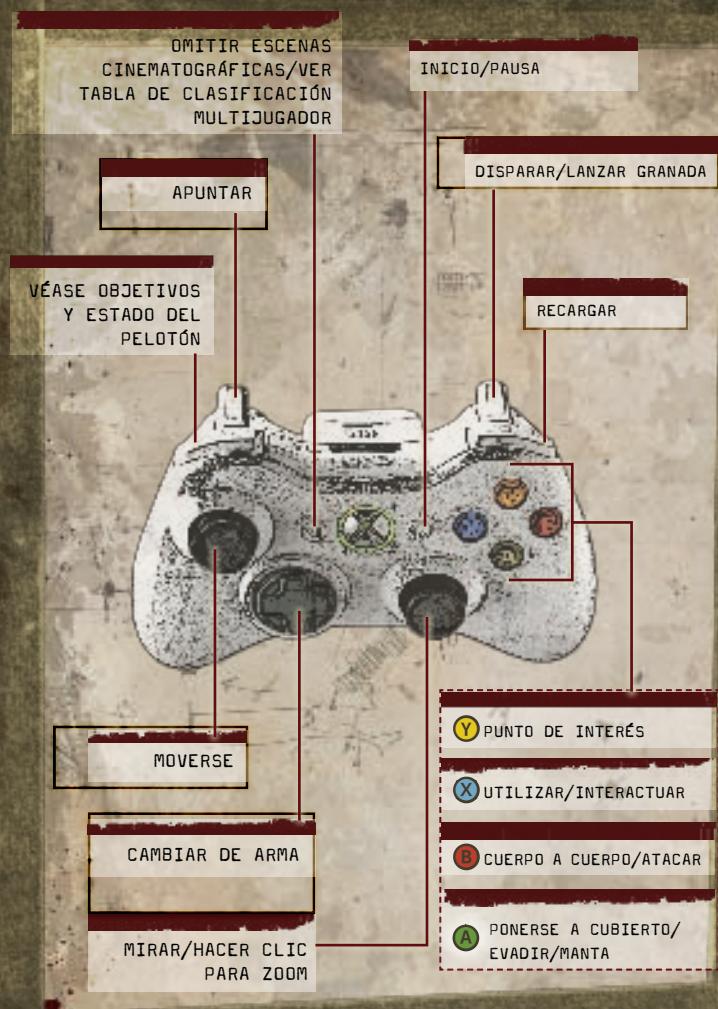




XBOX 360®

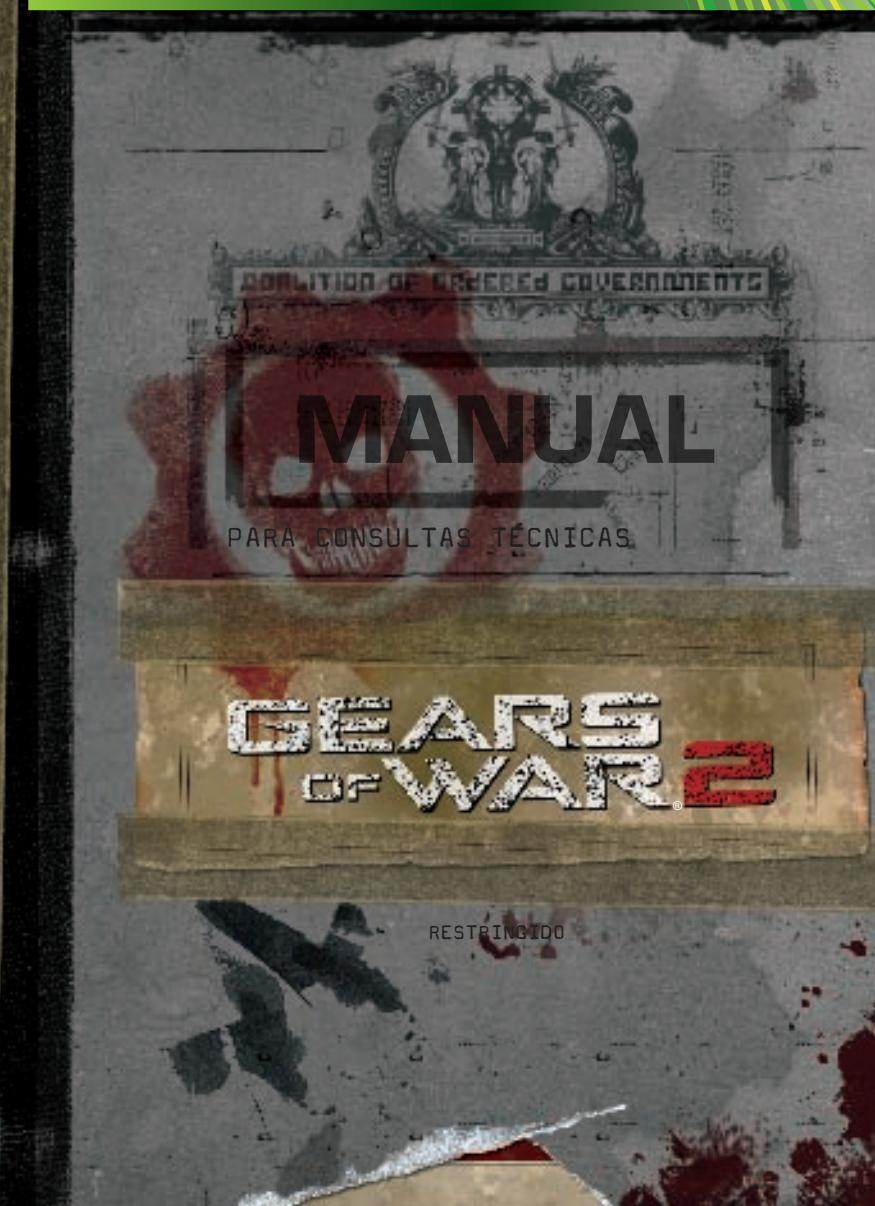
XBOX  
LIVE®



0709 Pieza nº X16-04490-01 ES



Microsoft  
game studios



**! ADVERTENCIA:** Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

### Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

#### Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

#### ¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y [pegi.onli](http://pegi.onli)

RESTRINGIDO

COGFM2  
P-TOC

PARA CONSULTAS TÉCNICAS

### COALICIÓN DE GOBIERNOS ORGANIZADOS MANUAL DE CAMPAÑA

ÍNDICE	PÁGINA
Introducción.....	2
Dónde quedamos.....	3
Armas.....	4
Mando.....	10
Pantalla de información.....	12
El Augurio carmesí (Vida).....	14
Fijación de objetivos.....	15
Recarga activa.....	16
Cuerpo a cuerpo.....	17
Enemigos como escudos y ejecuciones de enemigos.....	18
Cobertura y maniobras básicas.....	19
Interacción.....	22
Opciones de combate.....	23
Campaña cooperativa.....	24
Multijugador.....	25
Tipos de partidas multijugador.....	28
Modos Cámara y Foto.....	32
Información de Xbox 360.....	33
Créditos.....	34
Garantía.....	36
Atención al cliente .....	37



Los diseñadores de videojuegos exigimos muchísimo a nuestros jugadores.

Además de ponerles en situaciones aparentemente imposibles, en circunstancias abrumadoramente desfavorables, les pedimos que se sumerjan en los mundos que hemos creado. Les pedimos que crean en lo fantástico y, lo más importante, les pedimos que sean ellos quienes controlen la experiencia. Que interactúen. Y de esa interacción obtienen una tremenda satisfacción y una conexión con el universo que raras veces se ve en otras formas de entretenimiento.

Este videojuego, GEAR OF WAR® 2, fue diseñado en torno a la idea de acción cinematográfica. Queríamos ofrecer al jugador una experiencia de juego que le hiciese sentir como en la película de la temporada, donde él, el jugador, fuese la estrella. Creamos GEAR 2 para que fuera una montaña rusa emocional. En determinado momento puede sentirse abrumado cuando la horda de Locust está a punto de aplastarle, y el siguiente siente el desenfreno de la victoria al conseguir hacerla retroceder hacia los abismos con la bayoneta motosierra.

Cuando el jugador asume el papel de Marcus Fenix™ y se pone al mando del pelotón Delta, lucha por la supervivencia de la propia humanidad. Es este un relato de magnitud épica y, a la vez, inmensamente personal. La frustración de Dominic Santiago al no saber qué ha sido de su esposa llega a su apogeo. La propia Jacinto, último reducto de la humanidad, se ve amenazada. Para el ser humano, es una lucha de vida o muerte.

Hemos puesto mucha dedicación en este juego, y esperamos lo disfruten.

--Cliff Bleszinski

Director de diseño, Epic Games, Inc.

A-39

## DÓNDE QUEDAMOS

[MENSAJE DEL PRESIDENTE PRESCOTT]



Teníamos la esperanza de que el bombardeo de masa ligera en Timgad diezmase a la horda de Locust. Pero han sobrevivido y han vuelto más fuertes que nunca. Han traído consigo una fuerza capaz de hundir ciudades enteras.

Incluso Jacinto, nuestro último faro de esperanza en estos días oscuros, está hoy en peligro. En poco tiempo no nos quedará nada por defender y eso significa que nos queda solamente una opción: atacar.

Gear, lo que ahora os pido no es fácil, pero es necesario. Si queremos sobrevivir... si queremos vivir lo suficiente para ver el cambio de las estaciones, a nuestros hijos crecer y disfrutar de unos tiempos de paz que jamás hemos conocido, tenemos que llevar la lucha a los Locust.

Iremos allí donde viven y crecen... ¡y los destruiremos!

¡Hoy llevaremos la batalla al corazón del enemigo!

¡Hoy corregiremos el curso de la historia de la humanidad! ¡Hoy aseguraremos la supervivencia de nuestra especie!

¡Soldados de la CGO, mis queridos Gear, devolved la esperanza a la humanidad!



RESTRINGIDO

# ARMAS

## RIFLE DE ASALTO LANCER



- EL ARMA INSIGNIA DE LA COALICIÓN
- TOTALMENTE AUTOMÁTICO
- PARA COMBATE A MEDIO ALCANCE
- PARA COMBATE A MEDIO ALCANCE
- ARMA LETALES EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO

Para activar la bayoneta motosierra del fusil Lancer, mantenga pulsado **B**. Este singular ataque cuerpo a cuerpo está previsto para eliminar a la mayoría de los enemigos con un solo corte, aunque también puede utilizarse para despejar ciertos obstáculos.

## RIFLE DE ASALTO HAMMERBURST



- ARMA DE REGLAMENTO DE LOS DRONE LOCUST
- MÁS POTENTE Y PRECISA QUE EL LANCER
- FUNCIÓN DE ZOOM

Superior al Lancer a la hora de disparar, carece de la capacidad para lucha cuerpo a cuerpo de la bayoneta motosierra. Puede disparar más rápido apretando rápidamente **RT**, aunque de esta manera su precisión se ve mermada.

## ESCOPEA GNASHER



- EXCELENTE CAPACIDAD PARA FRENAR AVANCES
- CARGADOR DE 8 DISPAROS
- EXTREMADAMENTE LETALES A QUEMARROPA

Puede matar a un Drone Locust de un disparo a corta distancia, aunque no es tan potente a mayores distancias.

RESTRINGIDO

## PISTOLAS

La posibilidad de disparar con una sola mano permite disparar estas armas mientras se están utilizando escudos acorazados o enemigos como escudos.

## PISTOLA DE CAÑÓN CORTO



- ARMA DE CINTO DE REGLAMENTO DE LA COALICIÓN
- EXCELENTE ARMA COMPLEMENTARIA
- FUNCIÓN DE ZOOM

El modo de disparo normal es tiro a tiro. Para incrementar la frecuencia de disparo, apriete rápidamente **RT**.

## PISTOLA GORGON



- POTENTE ARMA DE MEDIA DISTANCIA
- ACCIÓN DE DOBLE CARGADOR
- FUNCIÓN DE ZOOM

Puede disparar cuatro ráfagas cortas por recarga. Letal a corta distancia, su potencia se ve contrarrestada por un cargador pequeño y por un tiempo de recarga más lento.

## PISTOLA BOLTOK



- SU PERFECTA RECARGA ACTIVA PERMITE MANTENER UNA FRECUENCIA DE DISPARO MÁS RÁPIDA
- DEVASTADORA EN SEMIAUTOMÁTICO
- FUNCIÓN DE ZOOM

Aunque su precisión es mayor que la pistola Gorgon, por su cargador de 6 balas no hay que desaprovechar ningún tiro. Igualmente eficaz a largas y cortas distancias.

RESTRINGIDO

## ESCUDO ACORAZADO



- PROTECCIÓN PORTÁTIL CONTRA LAS BALAS Y EXPLOSIONES
- PUEDE UTILIZARSE CONJUNTAMENTE CON CUALQUIER PISTOLA

Protege a quien lo porta, aunque reduciendo su velocidad y maniobrabilidad. Para recogerlo, aproximese y pulse **X**. Puede colocarse en el suelo para disponer de una cobertura estacionaria. Para ello, pulse **Y** y, a continuación, **A**. Tenga en cuenta que el enemigo puede derribarlo de una patada. Para descartarlo, cambie de arma.

## GRANADAS

Dispositivos explosivos que se lanzan con una mano, ideales para despejar áreas. Pulse **Y** para ver la trayectoria. Mueva **R** para modificar el arco proyectado y, a continuación, pulse **RT** para lanzar.

Láncelas contra enemigos, muros y objetos pulsando **B**. Las granadas lanzadas contra el enemigo estallarán en segundos. Las lanzadas contra paredes y objetos se convierten en trampas de proximidad.

### GRANADA DE FRAGMENTACIÓN



Al estallar, su explosión puede abatir o matar enemigos, así como cerrar agujeros E. Muy eficaz contra múltiples blancos.

### GRANADA DE HUMO



Oscurece un área con una nube de humo y, al mismo tiempo, su ensordecedor estallido hace caer al enemigo.

### GRANADA DE TINTA



Envenena un área, haciéndola peligrosa durante breve tiempo. La exposición prolongada a sus efectos provoca la muerte.

RESTRINGIDO

## LANZALLAMAS ABRASADOR



- EXCELENTE PARA DISPARO A GRANEL O SOBRE UNA COBERTURA
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA SE CONSIGUE UNA LLAMA MÁS LARGA

Dispara llamas concentradas que queman o matan. Los blancos suelen seguir siendo peligrosos mientras arden, por lo que debe seguir disparando para liquidarlos totalmente.

## RIFLE DE FRANCOTIRADOR DE LARGO ALCANCE



- CON LA FUNCIÓN DE ZOOM MÁS POTENTE
- LETALES INCLUSO A LARGAS DISTANCIAS
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA AUMENTA EL DAÑO DE LOS DISPAROS A LA CABEZA Y AL CASCO

Puede matar a la mayoría de los Locust con un solo tiro en la cabeza. Para activar la mira telescopica integrada, pulse **Y** y, sin soltarlo, haga clic en **R** para ampliar. Un tiro por recarga.



## LANZAGRANADAS

- ELIMINA A LA MAYORÍA DE LOS ENEMIGOS CON UN SOLO DISPARO
- NO RALENTEZ LOS MOVIMIENTOS
- CON UNA RECARGA ACTIVA PERFECTA SE CONSIGUEN EXPLOSIONES DE RACIMO ADICIONALES

Produce un enorme estallido inicial, seguido de varias explosiones menores. Su excelente potencia de fuego se ve contrarrestada por un tiempo de recarga lento. No lo utilice a corta distancia ni en recintos cerrados, ya que la fuerza de la explosión puede matarle junto con el enemigo. Un disparo por recarga.

RESTRINGIDO



## ARCO EXPLOSIVO

- DISPARA FLECHAS CON PUNTAS EXPLOSIVAS DE GRAN POTENCIA
- AVANZADA MIRILLA
- EFICAZ EN LUCHA CUERPO A CUERPO

Extremadamente preciso, en especial a largas distancias, pero requiere apuntar perfectamente. Mantenga pulsado **L1** para activar y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para apuntar, y suéltelo para disparar. Si mantiene pulsado **RT** el tiempo suficiente, las flechas se adhieren al blanco antes de explotar.



## MARTILLO DEL ALBA

- RAYOS DE PARTÍCULAS ORBITALES ALIMENTADOS POR IMULSIÓN
- FIJADOR DE OBJETIVOS PORTÁTIL
- DESTRUYE RÁPIDAMENTE ENEMIGOS GRANDES

Requiere una clara línea de visión con el objetivo y cielos despejados. Mantenga pulsado **L1** para apuntar y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para disparar. Tenga en cuenta que esta arma requiere unos instantes para fijar el objetivo antes de disparar.



## TORRETA TROIKA

- AMETRALLADORA DE GRAN POTENCIA DE FUEGO MONTADA EN TORRETA
- LOS SERVIDORES ESTÁN PROTEGIDOS CON ESCUDOS Y CASCOS

Un arma fija extremadamente mortal. Los soldados deben cubrirse y evitar situarse en su línea de fuego a toda costa. La eliminación del artillero permite tomar el control de esta arma. Aunque se recalienta, puede enfriarse pulsando **RB**.

RESTRINGIDO

## ARMAS PESADAS

Utilizando estas armas, la potencia de fuego es devastadora, aunque la velocidad y maniobrabilidad quedan reducidas.



## MULCHER

- AMETRALLADORA DE GRAN CALIBRE
- GRAN CAPACIDAD DE MUNICIÓN
- DESTROZA MÚLTIPLES ENEMIGOS SIMULTÁNEAMENTE

Puede dispararse sin apuntar, aunque resulta mucho más precisa si se monta sobre una superficie estable (pulse **L1**). Para disparar, mantenga pulsado **RT**. El cañón girará y comenzará a disparar hasta que suelte el gatillo, o bien hasta que se recaliente o se agoten las municiones. Para enfriarla, pulse **RB**.



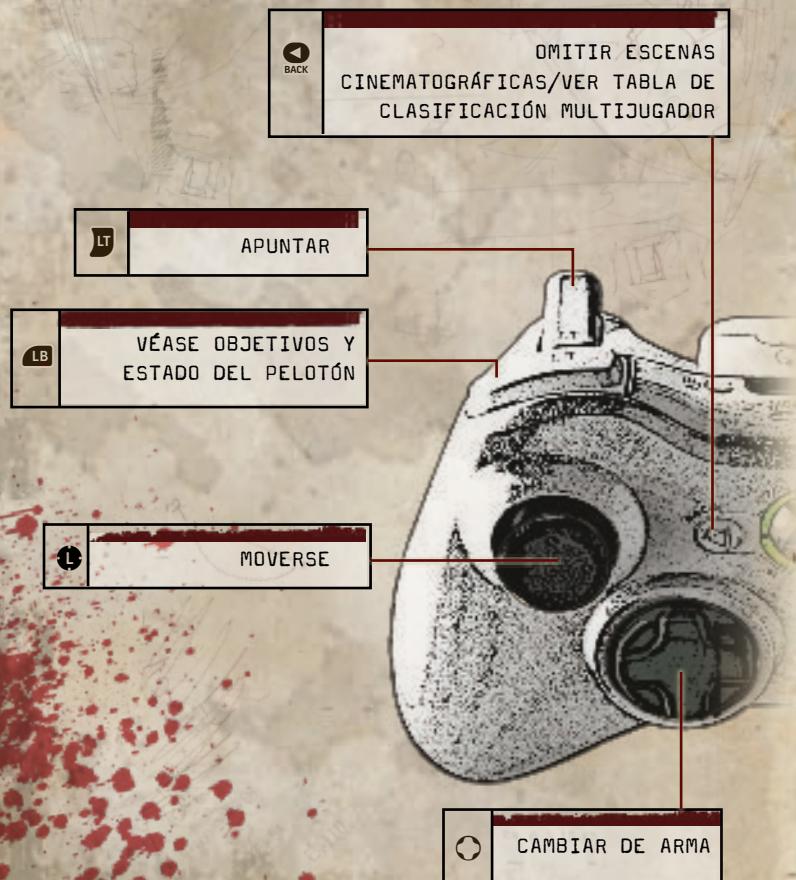
## MORTERO

- PROVOC A DAÑOS MASIVOS A MÚLTIPLES ENEMIGOS DESDE LA DISTANCIA
- TOTALMENTE DESPLEGABLE
- EXCELENTE CONTRA ENEMIGOS DE GRAN TAMAÑO

Mantenga pulsado **L1** para desplegarlo y, a continuación, mantenga pulsado **RT** para apuntar y disparar. Cuanto más apunte, más lejos llegará el disparo. Al aproximarse al objetivo, el obús del mortero estallará y se abrirá, soltando una salva de letales explosivos. Tiene un sonido característico al disparar: póngase a cubierto si lo oye. No lo utilice a corta distancia ni en recintos cerrados, ya que la fuerza de la explosión puede matarle junto con el blanco.

= EXPLOSIVO

# MANDO



NOTA: CONSULTE EN LA PÁGINA 18 LOS CONTROLES PARA USAR ENEMIGOS COMO ESCUDOS Y EJECUTAR ENEMIGOS.

NOTA: PARA PERSONALIZAR LOS CONTROLES, SELECCIONE CONFIGURACIÓN DEL MANDO XBOX 360 EN EL MENÚ OPCIONES.

# PANTALLA DE INFORMACIÓN

Objetivos de la misión actual. Para verlos, pulse **LB**.

Selector de armas (en la imagen). Para cambiar de arma, pulse **O**.

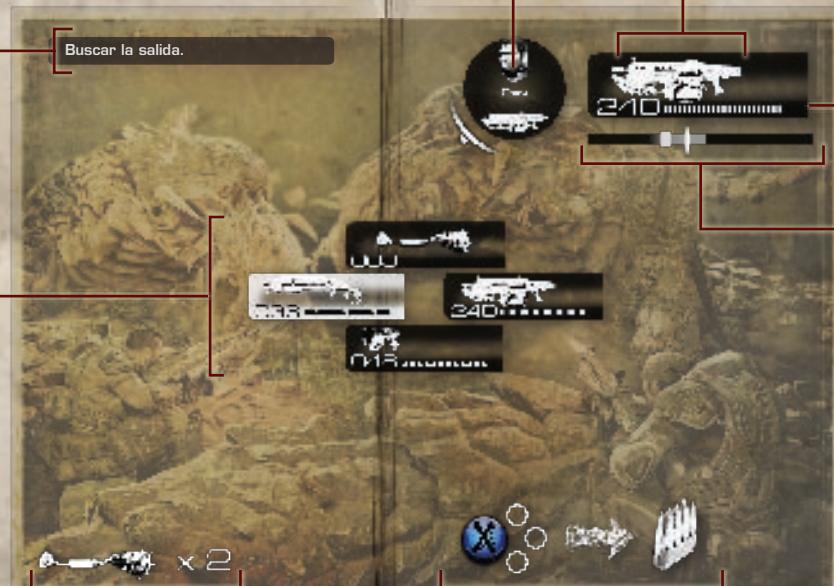
O BIEN

Augurio carmesí (indicador de vida). (VÉASE LA PÁGINA 14.)

O BIEN

Retícula de fijación del objetivo. Para activarla, pulse **LT**. (VÉASE LA PÁGINA 15.)

Munición recogida.



Estado y posición del pelotón. Si está rojo, su compañero de pelotón ha sido abatido. Para revivirlo, aproxímesele y pulse **X**.



Indicador de maniobra o acción contextual. Si es posible realizar un movimiento o acción especial, aparecerá un ícono. (VÉANSE LAS PÁGINAS 19-22.)

# EL AUGURIO CARMESÍ (VIDA)

Es muy sencillo: cuando vea un objetivo sangrando, eso significa que ha sufrido daños. Lo mismo vale para usted. Cuantos más daños sufra, observará que el Augurio carmesí va llenándose de sangre para reflejar su estado.



Si evita sufrir más daños cuando esté herido o agonizante, podrá regenerarse (una buena oportunidad de dominar sus habilidades para ponerse a cubierto). Cuando el Augurio carmesí esté lleno, estará abatido, pero no muerto. En caso de ser abatido, utilice **L1** para arrastrarse hacia un lugar seguro, ya que de lo contrario se desangrará y morirá. Para arrastrarse más rápido, pulse rápidamente **A**.

# FIJACIÓN DE OBJETIVOS

## APUNTAR

Para apuntar, pulse **L1** y, sin soltarlo, mueva **R**. De este modo aparecerá una retícula, que se tornará roja cuando esté apuntando a un enemigo. Tenga en cuenta que al apuntar estando a cubierto, la mayor parte de su cuerpo estará protegida, pero la cabeza estará expuesta.

## ZOOM

Para ampliar el punto de mira, pulse **L1** y, sin soltarlo, haga clic en **R**. Solamente podrá hacer zoom con el rifle de francotirador de largo alcance, el rifle de asalto Hammerburst o las diversas pistolas.

## DISPARAR SIN APUNTAR

Mueva **R** hasta tener centrado el objetivo y, a continuación, apriete **RT** para disparar. Se trata de un método rápido pero carente de toda precisión.

## FUEGO A CIEGAS

Estando a cubierto, apriete **RT** para disparar sobre la protección sin exponerse a los daños. Con este movimiento solamente sacará el arma para disparar, aunque es todavía menos preciso que disparar sin apuntar.

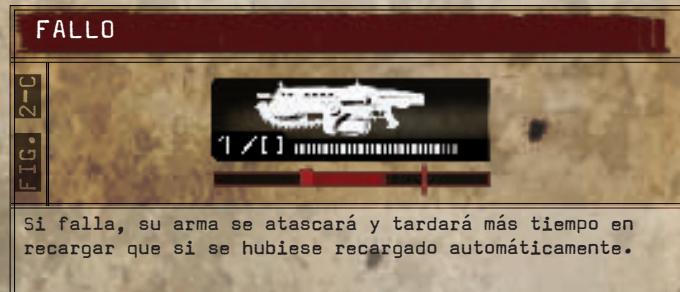
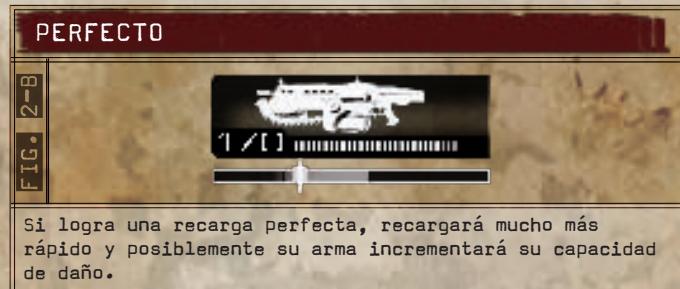
PISTOLA =



## RECARGA ACTIVA

Para recargar manualmente su arma, pulse **RB**.

Para intentar realizar una recarga activa, pulse nuevamente **RB**. Conseguir hacerlo con éxito es cuestión de sincronización y práctica. Existen tres posibilidades a la hora de intentar realizar una recarga activa:



## CUERPO A CUERPO

Si el enemigo está próximo, puede pulsar **B** para atacarle cuerpo a cuerpo con el arma que tenga en ese momento. Pero cuidado: si el enemigo está próximo, también él puede atacarle cuerpo a cuerpo.

En el campo de batalla, existe una gran ventaja en los combates cuerpo a cuerpo: el rifle de asalto Lancer. Esta arma incorpora una bayoneta motosierra con punta de carburo y fuerza variable. Si está sosteniendo este rifle, mantenga pulsado **B** para activar la bayoneta motosierra y matar a quien se le ponga por delante. Pocos enemigos pueden resistir un arma tan brutal.

NOTA: AL INTENTAR O AL EJECUTAR UN ATAQUE CON LA MOTOSIERRA, SE EXPONE A QUE LE DISPAREN.

Si tiene una granada montada y pulsa **B** para empezar un combate cuerpo a cuerpo, puede adherir la granada a un enemigo cercano o a una pared u objeto para montar una trampa de proximidad.

### DUELOS CON MOTOSIERRA

Si intenta atacar con la motosierra a un enemigo armado con un fusil Lancer que tenga enfrente, se producirá un duelo. Para ganar, pulse rápidamente **B**.

Si es más rápido e implacable que su enemigo, ganará el duelo y evitará ser descuartizado.



## ENEMIGOS COMO ESCUDOS Y EJECUCIONES DE ENEMIGOS

Cuando un enemigo está abatido pero no muerto (arrastrándose), puede utilizarlo como escudo o ejecutarlo.

Para utilizar un enemigo abatido como escudo, aproxímate a él y pulse **A**. Es un método eficaz para protegerte cuando le disparan o para avanzar corriendo hasta una posición enemiga. Tenga en cuenta que, cuando utiliza a un enemigo como escudo, solamente podrá disparar pistolas. Y que el escudo se desintegrará si sufre demasiados daños.

Mientras utiliza un escudo, también podrá luchar cuerpo a cuerpo. Para ello, pulse **B**. Para dejar caer el escudo, pulse **X** o cambie de arma. Al dejar caer un escudo, éste quedará eliminado del escenario.



Para liquidar con estilo a un enemigo abatido, existen tres procedimientos para ejecutarlo:

<b>X</b> REMATE	<b>B</b> MUERTE RÁPIDA	<b>Y</b> MUERTE PROLONGADA
-----------------	------------------------	----------------------------

Aunque matar a quemarropa puede resultar gratificante, recuerde que liquidar al enemigo desde una cierta distancia suele ser mucho más seguro.

## COBERTURA Y MANIOBRAS BÁSICAS

Para moverse, utilice **1**. Todos los movimientos especiales --maniobras evasivas, ponerse a cubierto, trepar por encima de un obstáculo (manto) y correr agazapado-- utilice el botón **A** conjuntamente con **1**.

### PONERSE A CUBIERTO

FIG. 3-A



Durante los combates, póngase a cubierto o morirá. Muévase en dirección a cualquier objeto que pueda ofrecerle cobertura (columna, puerta, etc.) y, a continuación, pulse **A**.

Para agacharse mientras esté a cubierto de pie, haga clic en **1**.

### SALIR DE UNA COBERTURA

FIG. 3-B



Para salir al descubierto, salga del escondite.

RESTRINGIDO

## MANTO

FIG. 3-C



Para saltar sobre una cobertura baja, mueva **1** en la misma dirección del salto y, a continuación, pulse **A**. Tenga en cuenta que para ocultarse con un manto, primero debe estar a cubierto.

## EVADIR

FIG. 3-D



Pulse rápidamente **A** mientras mueve **1** en la dirección hacia la que desee rodar. Si no hay dónde esconderse, esquive el ataque y rueda. También podrá realizar maniobras evasivas o rodar si no está a cubierto.

## MOVIMIENTOS A CUBIERTO

FIG. 3-E



Para escabullirse rápidamente por la esquina en la que desea ponerse a cubierto sin tener que retroceder primero, mueva **1** en la dirección en la que desea desplazarse y, a continuación, pulse **A**.

4 = CUBIERTO

RESTRINGIDO

## GIRO SWAT

FIG. 3-F



Mientras esté a cubierto, puede minimizar su exposición para llegar a una cobertura próxima ejecutando un giro SWAT. Mueva **1** en dirección a la cobertura adyacente y, a continuación, pulse **A**. Para interrumpir un giro SWAT, mantenga pulsado **A**.

## CORRER AGAZAPADO

FIG. 3-G



Si corre agazapado, al enemigo le resultará más difícil apuntarle. Para ello, pulse **A** y, sin soltarlo, mueva **1** mientras esté desprotegido. Al correr agazapado no es posible disparar. Si mantiene pulsado **A** mientras se desplaza a cubierto incrementará la velocidad de movimiento.

## ARRASTRARSE

FIG. 3-H



Si le han abatido pero todavía está vivo, mueva **1** para arrastrarse a un lugar seguro o hasta un compañero de pelotón, que podrá revivirle.

Pulse rápidamente **A** para arrastrarse más rápido. Utilice **RT** para pedir ayuda mientras se arrastra. Si le han abatido mientras sostiene una granada, puede utilizar **RT** para detonarla.

# INTERACCIÓN

Para utilizar los objetos y realizar tareas contextuales no asociadas con apuntar y los movimientos, pulse **X**. De ese modo aparecerá un icono cuando esta función esté disponible (por ejemplo, si se encuentra junto a municiones).

PULSE <b>X</b> PARA:	CUANDO ESTÉ CERCA DE:
Recoger/cambiar de arma	Arma en el suelo
Recoger munición	Alijo de munición o arma
Recoger escudo	Escudo acorazado
Revivir a un compañero de pelotón	Compañero de pelotón abatido
Rematar a un enemigo	Enemigo abatido
Utilizar torreta	Arma montada
Abrir una puerta de una patada (véase la fig. 1)	Puerta funcional
Utilizar palanca o interruptor (véase la fig. 2)	Palanca o interruptor accionable
Accionar válvula	Válvula funcional
Pulsar botón	Botón operativo
Trepar	Escalera

FIG. 1 FIG. 2



# OPCIONES DE COMBATE

En el menú principal podrá seleccionar las siguientes opciones:

## CAMPAÑA INDIVIDUAL

Para iniciar una nueva campaña individual, o bien continuar una ya iniciada. Para pasar inmediatamente al modo de campaña cooperativa, envíe una invitación a través de Xbox LIVE® o cambie al modo de pantalla dividida.

## CAMPAÑA COOPERATIVA

Para iniciar una nueva campaña cooperativa, o bien continuar una ya iniciada (véase la página 24).

## CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

Aprenda las reglas de las partidas multijugador y afine sus aptitudes contra robots controlados por el ordenador.

## MULTIJUGADOR

Cree un grupo, o únase al mismo, y compita con otros jugadores en una partida multijugador (véase la página 25).

## HORDA

Luche contra olas de enemigos Locust en una batalla épica. Puede jugar en modo cooperativo con hasta 4 jugadores (véase la página 31).

## DIARIO DE GUERRA

Consulte sus logros, objetos para recoger, marcadores, fotos y personajes desbloqueables.

NOTA: PARA VER SU LISTA DE AMIGOS E INVITAR JUGADORES A UNA PARTIDA, ACCEDA AL MENÚ ¿QUÉ PASA? PULSANDO **LB**.



= HUMANOS ARRIBA

# CAMPAÑA COOPERATIVA

Al seleccionar Campaña cooperativa en el menú principal, dispondrá de las siguientes opciones:

## ANFITRIÓN EN CAMPAÑA COOPERATIVA

Sea el anfitrión de una campaña cooperativa, iniciando una nueva campaña o continuando una ya iniciada desde cualquier acto desbloqueado, capítulo o punto de guardar.

Las partidas públicas y privadas le permitirán jugar con un amigo a través de Xbox LIVE. Seleccione Xbox LIVE pública para que cualquier usuario pueda incorporarse sin necesidad de invitación. La selección de Xbox LIVE privada permitirá que solamente sus amigos puedan incorporarse sin invitación. Para ambas opciones se requiere una cuenta Xbox LIVE Gold y una conexión a Internet de alta velocidad.

Interconexión permite jugar con un amigo a través de una red de área local (LAN).

## UNIRSE A CAMPAÑA COOPERATIVA

Permite incorporarse a una campaña cooperativa. Tendrá la opción de unirse a una campaña pública o de jugar en modo de pantalla dividida.

**NOTA: LOS JUGADORES PODRÁN INCORPORARSE A UNA CAMPAÑA O RETIRARSE DE LA MISMA EN CUALQUIER MOMENTO, SIEMPRE Y CUANDO PERMANEZCA EL ANFITRIÓN.**

## CAMPAÑA EN PANTALLA DIVIDIDA

Juegue con un amigo en la misma consola Xbox 360 en el modo de pantalla dividida.

**NOTA: TANTO EN LAS CAMPAÑAS COOPERATIVAS COMO EN LAS DE PANTALLA DIVIDIDA, CADA JUGADOR PUEDE CONFIGURAR SU PROPIO NIVEL DE DIFICULTAD.**

# MULTIJUGADOR

Al seleccionar Multijugador en el menú principal, entrará al Punto de encuentro de partidas multijugador. Inicie una partida seleccionando el tipo de su preferencia de entre las siguientes opciones:

## XBOX LIVE (PÚBLICA O PRIVADA)

Luche junto y contra a otros jugadores en Xbox LIVE. Las partidas de Xbox LIVE pública son igualadas e incluyen la función Matchmaking. Las partidas de Xbox LIVE privada incluyen opciones adicionales de personalización y permiten la participación instantánea. Para ambas opciones se requiere una cuenta Xbox LIVE Gold y una conexión a Internet de alta velocidad.

## INTERCONEXIÓN (PRIVADA)

Competa con otros jugadores a través de una red de área local (LAN).

## LOCAL (PRIVADA)

Competa contra otro jugador en la misma consola Xbox 360 en el modo de pantalla dividida.

**NOTA: CONSULTE INFORMACIÓN MÁS DETALLADA SOBRE CÓMO INICIAR PARTIDAS PÚBLICAS Y PRIVADAS EN LAS PÁGINAS 26-27.**



RESTRINGIDO

## PARTIDAS PÚBLICAS

Las partidas públicas son igualadas, y sus opciones de personalización son limitadas con el objeto de que las estadísticas de los marcadores sean homogéneas. Además, se utiliza la función Matchmaking para emparejarle con jugadores cuyo nivel de habilidad sea similar. Para iniciar una partida se requieren diez jugadores (cinco para la Horda). Una vez iniciado el Matchmaking, nadie podrá unirse a la partida.

### Iniciar una partida pública

Seleccione Xbox LIVE pública en la opción Tipo de partida del Punto de encuentro de partidas multijugador y, a continuación, determine la lista de participantes. Esta opción define qué tipos de partidas (véase la página 28) estarán disponibles para los jugadores en el Punto de encuentro previo a la partida.

Los jugadores de su lista de amigos podrán incorporarse a la partida, y todo participante puede invitar a otros jugadores. Una vez reunidos los participantes y seleccionada la lista, el líder debe pulsar  para iniciar la función Matchmaking. Una vez iniciado el proceso de Matchmaking, ningún otro jugador podrá incorporarse a la partida.

Durante el Matchmaking se agregarán los participantes adicionales que sean necesarios para formar un grupo de cinco, que serán equiparados con los rivales. Por ejemplo, un grupo de dos personas primero será emparejado con un grupo de tres personas. La excepción es Piloto, modalidad en la que el grupo puede tener solamente dos jugadores.

Una vez concluido el Matchmaking, los jugadores entran al Punto de encuentro previo a la partida, en el que todos pueden votar por el tipo de partida y los mapas. Los jugadores pueden desplazarse por los diferentes personajes con los que pueden jugar mediante  o  (salvo en Piloto), y seleccionar un arma predeterminada utilizando  o . En las partidas públicas, el tiempo para seleccionar estas opciones es limitado. Una vez seleccionadas todas las opciones se inicia la partida.

Al final de cada partida, los jugadores regresarán al Punto de encuentro de partidas multijugador.

 NOTA: CONSULTE LAS ESTADÍSTICAS DEL MARCADOR EN SU DIARIO DE GUERRA O EN [WWW.GEARSOFWAR.COM](http://WWW.GEARSOFWAR.COM).

RESTRINGIDO

## PARTIDAS PRIVADAS

Las partidas privadas no son igualadas, pero ofrecen más opciones de personalización. Requieren un mínimo de dos jugadores y pueden incluir robots. Los jugadores pueden incorporarse a la partida, o retirarse de la misma, en cualquier momento.

### Iniciar una partida privada

Seleccione Xbox LIVE privada, Interconexión o Local en Tipo de partida del Punto de encuentro de partidas multijugador.

A diferencia de las partidas públicas, el líder de una partida privada puede seleccionar el tipo de partida y personalizar las opciones. Las opciones disponibles varían en función del tipo de partida, aunque pueden incluir Rondas totales, Límite de tiempo de ronda, Número de robots, Cambio de arma, etc. Además, el líder de la partida tiene la opción de seleccionar el mapa o de dejar que la cuestión se decida por votación.

Una vez configurados el tipo de partida y las opciones correspondientes, el líder de la partida pulsa  para entrar al Punto de encuentro previo a la partida. Dado que en las partidas privadas no hay Matchmaking, los jugadores pueden incorporarse en cualquier momento a través del punto de encuentro o durante la partida. Además, pueden utilizarse robots en lugar de jugadores.

En el Punto de encuentro previo a la partida, los jugadores pueden cambiar de equipo pulsando . El mapa es elegido por el líder de la partida o por votación, según lo decida el líder. Los jugadores se desplazan por los diferentes personajes con los que pueden jugar con  o  (salvo en Piloto), y seleccionar una arma predeterminada utilizando  o . El líder de la partida determina cuánto tiempo tendrán los jugadores para seleccionar estas opciones, pulsando  para pasar a la siguiente opción y, por último, para iniciar la partida.

Al final de cada partida, los jugadores regresarán al Punto de encuentro de partidas multijugador.



ASPECTOS GENERALES

RESTRINGIDO

# TIPOS DE PARTIDA MULTIJUGADOR

## ZONA DE GUERRA

Un equipo de la COG se enfrenta a un equipo de Locust. El objetivo es muy sencillo: eliminar a todos los integrantes del equipo rival antes de que éste haga lo propio. En esta modalidad no es posible revivir jugadores, por lo que si los matan tendrá que esperar al inicio de la siguiente ronda para poder volver a jugar.

## GUARDIÁN

En este modo, cada equipo selecciona un jugador para que sea su líder. El objetivo del líder es seguir vivo todo lo que sea posible, porque si el líder muere el equipo perderá sus posibilidades de revivir. ¡Hay que proteger al líder a toda costa!

## PILOTO

En esta modalidad luchan entre sí hasta cinco equipos de dos jugadores hasta que uno de ellos alcanza la cantidad de puntos convenida. La única manera de matar a un integrante de un equipo enemigo es a quemarropa o con un solo tiro. Los puntos se adjudican por causar bajas y por ganar rondas, por lo que los jugadores no tienen que ganar todas las rondas para ganar la partida. En caso de empate, la partida se decidirá mediante otra ronda. Usted y su compañero de equipo jugarán como dos versiones de exactamente el mismo personaje, por lo que si ve a un personaje distinto del suyo ¡es el enemigo!



RESTRINGIDO

## SUMISIÓN

En esta versión del conocido juego de capturar la bandera, los jugadores deben abatir a un personaje Superviviente, capturarlo como escudo y llevárselo al interior de un círculo marcado en el mapa. Cuando un jugador lleva la "bandera" a su círculo, su equipo debe defender la bandera durante un determinado período de tiempo para ganar la ronda. Si la "bandera" escapa antes de ser llevada al círculo, el equipo debe volver a capturarla. Cuidado: el Superviviente va armado y es peligroso, por lo que capturarlo puede ser un reto mortal.

## EJECUCIÓN

Este tipo de partida es similar a Zona de guerra, con la diferencia de que en lugar de morir una vez abatido y desangrado, el jugador resucitará automáticamente. La única manera de matar a un integrante de un equipo enemigo es a quemarropa o con un solo tiro.



≡ MUNICIÓN

el mal tiempo es tan letal como los Locust...  
a veces incluso peor.

RESTRINGIDO

**ANEXO**

En esta modalidad, los jugadores ganan si mantienen el control de una serie de puntos capturados fijos (o círculos) durante el tiempo suficiente como para obtener los puntos necesarios para la victoria. Cada mapa tiene varios lugares a capturar, uno cada vez. Si una posición está bajo control del enemigo, es necesario conquistarla y defenderla para controlarla. Los jugadores muertos durante la defensa de una posición capturada no podrán revivir.

Una vez recogidos todos los puntos de una posición, aparecerá una posición nueva. El primer equipo que llegue a obtener la puntuación determinada ganará la ronda. Tenga en cuenta que las puntuaciones que deben alcanzarse son ajustables en las partidas privadas.

**REY DE LA COLINA**

En esta modalidad, los jugadores deben conquistar un punto capturado fijo (o círculo) en el mapa y controlarlo durante el tiempo suficiente como para adquirir la cantidad de puntos convenida para la victoria. Para seguir obteniendo puntos después de una partida, en la posición debe quedar al menos un jugador para defenderla. Los jugadores que mueran en la defensa de una posición capturada no podrán revivir.

En esta modalidad se aplican las reglas de ejecución. Es decir, que la única manera de matar al integrante de un equipo enemigo es a corta distancia o con un solo tiro. Rey de la colina tiene una posición por ronda, a diferencia de Anexo, que tiene varias posiciones.

**NOTA: PARA REVIVIR A UN COMPAÑERO DE PELOTÓN ABATIDO, APROXÍMESE A ÉL Y PULSE X.**



RESTRINGIDO

**HORDA**

Horda es una nueva modalidad de combate tipo arcade exclusiva de GEAR OF WAR 2. Hasta cinco jugadores pueden unirse para luchar contra olas de diversos y cada vez más difíciles enemigos de la horda de Locust.

Al inicio de cada ola, los enemigos surgirán desde diversos puntos del mapa. El equipo debe barrer a los enemigos del mapa para pasar a la ola siguiente. Una vez liquidado el último enemigo, los jugadores caídos revivirán y volverán a luchar en la ola siguiente.

Cada ola sucesiva será más difícil que la precedente, por lo que es esencial que los jugadores colaboren y elaboren estrategias para evitar ser aplastados. Los jugadores permanecerán en sus posiciones actuales al concluir cada ola, por lo que debe tomar nota de dónde se encuentra usted y sus compañeros antes de que se inicie el próximo ataque enemigo.

La munición de determinadas armas se repondrá al inicio de cada ola. También se reabastecerán los alijo de municiones distribuidos por el mapa, pero los jugadores deben adoptar precauciones: es muy fácil quedar aislado del equipo una vez que el enemigo inicia el ataque.

Si todos los jugadores mueren en la misma ola, la partida acabará.

## MODOS CÁMARA Y FOTO

Si ha resultado muerto en una partida multijugador, existen diversas maneras de seguir presenciando los combates.

Para desplazarse por las diversas cámaras del campo de batalla, pulse **B** y **R**. Estas cámaras siguen la evolución de los combates desde diversas posiciones fijas distribuidas por el mapa.

Para desplazarse por las cámaras de los jugadores, pulse **LB** y **RB**. A través de estas cámaras tendrá una visión en tercera persona de cada integrante vivo del equipo. No es posible seguir la acción a través de las cámaras del enemigo.

Para activar la cámara fantasma, pulse **X**. Esta cámara le permitirá desplazarse libremente por el mapa moviendo **L** y **R**.

Para activar y desactivar los nombres, pulse **A**.

Para tomar una fotografía mientras presencia los combates, pulse **B**. Podrá ver sus fotografías en su Diario de guerra y cargarlas en [www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com). Las fotografías puntuarán en función del número de enemigos, explosiones y otros criterios.



## INFORMACIÓN DE XBOX 360

### XBOX LIVE

Xbox LIVE® abre un nuevo mundo de posibilidades para los amantes de los videojuegos. Cada jugador puede encontrar el juego perfecto y probar las versiones gratuitas de los cientos de títulos de nuestra biblioteca. Además, gracias a componentes descargables como mapas, canciones, armas y niveles, los jugadores podrán sacar aún más partido a cada juego. ¡No olvides conectarte y jugar con tus amigos estén donde estén! Con Xbox LIVE, la diversión nunca acaba.

### CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

= BARCO

## EPIC GAMES

Director de diseño  
Cliff Bleszinski  
Productor senior  
Rod Ferguson  
Programador jefe  
Ray Davis  
Diseñador de niveles jefe  
Dave Nash

Dirección artística  
Chris Perna

Diseñador de juego senior  
Lee Perry

### Arte

Chris Bartlett, artista senior  
Mike Buck, artista senior

Shane Cauley,  
Directora técnica de arte

Scott Dossett, animador senior

Peter Ellis, artista senior

Jeremy Ernst, animador

Bill Green, artista

Matt Hancy,  
artista de efectos especiales

James Hawkins,

artista conceptual senior

Pete Hayes, artista senior

Aaron Herzog, animador senior

Jay Hosfelt, animador jefe

Wyeth Johnson, artista de

efectos especiales senior

Kevin Johnston, artista senior

Kevin Lanning,

artista de personajes senior

Greg Mitchell, director de animación

cinematografía senior

Mark Morgan, artista senior

Maury Mountain, artista

Shane Pierce,  
artista conceptual senior

Aaron Smith, artista senior

Mike Spano, artista senior

Kendall Tucker, artista senior

Jordan Walker, artista de

texturización

Chris Wells,

artista de personajes senior

Alex Whitney, animador senior

### Audio

Mike Larson, director de audio

### Diseño de niveles

Andrew Bains,

diseñador de niveles senior

Adam Beltefeul,

diseñador de niveles senior

Jim Brown, diseñador de

niveles senior

Ryan Brucks, diseñador de niveles

Phil Cole, diseñador de

niveles senior

Grayson Edge,

diseñador de niveles senior

Dave Ewing, diseñador de niveles

multijugador jefe

Stuart Fitzsimmons,

diseñador de niveles

Bastian Frank,

diseñador de niveles senior

Josh Jay, diseñador de niveles

Warren Marshall,

diseñador de niveles senior

Demond Rogers,

diseñador de niveles senior

David Spalinski,

diseñador de niveles

Ken Spencer,

diseñador de niveles senior

Alan Willard,

diseñador de niveles senior

Producción

Tanya Jessen, ayudante de

producción senior

Chris Mielke,

director de producción artística

Programación

Josh Adams,

programador del motor senior

Nick Atamas,  
programador del motor  
Derek Comish,  
programador del motor senior  
Lauren Delayen,  
programador de juego senior  
Jeff Farris,  
programador de juego senior  
Mike Fricker,  
programador del motor senior  
James Golding,  
programador de juego senior  
Joe Graf, director técnico,  
motor Unreal<sup>®</sup> 3  
Beth Rosenberg,  
secretaria ejecutiva

Jay Andrews, asesor jurídico  
Sarah Asby, administrativa  
Joe Babcock, interventor  
Dana Cowley, gerente de RR.PP.  
Sheri Christie, administradora de  
Propiedad Intelectual y  
Contratos  
Amy Dube, jefa de oficina  
Kimberly Lucas, director  
de RR.HH.  
Richard Nalezyński,  
director de asistencia de la  
red de desarrolladores de  
Unreal (UDN)  
Courtney Ford: Maria  
Santana, gerente ejecutiva  
**Agradecimientos especiales**  
Melissa Batten, nuestros  
pensamientos y oraciones están  
con ella y su familia. David Burke,  
Nick Cooper, Paul Jones, Paul  
Mader, Amit Mahajan, Jeff Morris,  
Steve Polge y  
Sidney Rauchberger.  
Y un agradecimiento especial  
a todos nuestros amigos y  
familiares por su paciencia,  
compresión y cariño, sin los  
cuales no podríamos haber  
terminado Gears of War 2.

## EPIC SHANGHAI

Director artístico

Zhang Lei

### Arte

Yang Jing Jing

Hu Jin Wei

Liu Yun

Deng Yi Le

Zhao Lu

Ming Ya Jun

Zhang Jin

Liao Zhi Gao

Wang Teng Teng

Chen Xiao

Wang Wei Jia

Liu Chen Lin

**Directivos**

Paul Meegan, consejero delegado

Lu Zhi Gang, presidente

**Agradecimientos especiales**

Liao Jun Hao

**PEOPLE CAN FLY**

Director de proyecto

Piotr Krzywosinski

**Diseño adicional de niveles**

multijugador

Karol Cedefeo, probador del juego

Roger Collum, jefe de probadores

Ben Chaney, probador del juego

Alex Conner, probador del juego

Joshua Fairhurst, probador

del juego

Jerry Gillard, probador del juego

Drew Griffin, probador del juego

Steven Haines, probador del juego

Justin Hart, probador del juego

Brett Holcomb, probador del motor

Aaron Jones, probador del motor

Josh Keller, probador del juego

Chris Lavalette, probador del juego

John Liberto, probador del juego

John Mauney, probador del juego

Matthew Montague,

probador del juego

Matthew Sorrell, probador del juego

Jon Taylor, probador del juego

Craig Ushry, probador del juego

**Administración del sistema**

Woodly Ent, técnico de sistemas

Warren Schultz,

director senior de TI

Shane Smith, director senior de TI

**Directivos**

Dr. Michael Capps, presidente

Mark Rein, vicepresidente de

Marketing

Jay Wilbur, vicepresidente de

Desarrollo Empresarial

Peter Jason: Dizzy, Hanley

Charles Ciolfi: Presidente  
Prescott, Adam Fenix  
Nolan North, Jace Stratton,  
soldado de Game 3,  
piloto de KR Tree  
Leigh Allyn Baker: Piloto de KR  
Deli Serrano: de la CGO UNO,  
Conductor de Centauro UNO  
Wally Wingert:  
Soldado de Omega  
Uno, Soldado de Charlie Seis,  
Saritana de la CGO Dos  
Chris Cox: Soldado de Beta  
Cuatro, Conductor de  
Centauro Dos piloto de KR Uno  
Courtney Ford: Maria  
Beth Rosenberg,

### Agradecimientos especiales

Melissa Batten, nuestros  
pensamientos y oraciones están

con ella y su familia. David Burke,

Nick Cooper, Paul Jones, Paul  
Mader, Amit Mahajan, Jeff Morris,  
Steve Polge y

Sidney Rauchberger.

Y un agradecimiento especial  
a todos nuestros amigos y  
familiares por su paciencia,  
compresión y cariño, sin los  
cuales no podríamos haber  
terminado Gears of War 2.

## MICROSOFT GAME STUDIOS

de capturas de movimiento  
y tecnología facial cinematográfica  
**Techinicolor Creative Services**  
Grabación y montaje  
de voces en off  
**Director de reparto de doblaje**  
Chris Borders

## PRODUCCIÓN

### Productor ejecutivo

Laura Fryer

**Productores**

Deanna Hearn

Mike Forney

Erika Carlson

**DESARROLLO**

### Gerente de desarrollo

Relja Markovic

**Ingenieros de desarrollo de**

software (SDE)

Greg Snook

Mark Mihelich

Brandon Burlison

**Manipulación y animación**

cinematográfica

Nina Fricker

**Música**

Música compuesta por

Steve Jablonsky

**Orquestación**

Penka Kouneva

Danial Gelz

**Copista**

Junko Tamura

**Preparación musical**

Bonnie Lavine

Robert Puff

**Arreglos adicionales**

Pieter Schlosser

**Remote Control Productions**

Mezcla por Jeff Biggers

Con la asistencia de Katia Lewin

**Skywalker Sound**

Grabación de la partitura

Leslie Ann Jones

**Asistencia para la grabación**

de la partitura

Dann Thompson

Judy Kirschner

Robert Gately

**Operador de Pro Tools**

Andre Zweers

**Partitura interpretada por**

The Skywalker Symphony

Orchestra

**Director**

Tim Davies

**Contratista de orquesta**

Janet Ketchum

**Concertista**

Kay Stern

**Coro de The Skywalker**

Chorus

**Director**

Ian Robertson

**Contratista de coro**

Deborah Benedict

**Soprano solista**

Mitzie Kay

**Ayudantes del compositor**

Pieter Schlosser

Doug Clow

**Música adicional**

Kevin Riepl

**Diseñador de sonido**

Joey Kuras

James Scott

**Soundelux Design Music Group**

Mezclas de audio

cinematográfico

digitalizadas

**Tecnicolor Interactive Services**

Limpieza de animaciones

de capturas de movimiento

y tecnología facial cinematográfica

**Techinicolor Creative Services**

Grabación y montaje

de voces en off

**Director de reparto de doblaje**

Chris Borders

## MICROSOFT GAME STUDIOS

### PRODUCCIÓN

#### Productor ejecutivo

Laura Fryer

#### Productores

Deanna Hearn

Mike Forney

Erika Carlson

### DESARROLLO

#### Gerente de desarrollo

Relja Markovic

**Ingenieros de desarrollo de**

software (SDE)

Rejka Markovic

Scott Sedlick

Sajid Merchant

Nathan Clemens

Mike Yurka

Dan Bell

Tiffany Walsh

Scott Lindberg

Caitie McCaffrey

Rahsaaan Shareef

Brad Catlin

Ferdinand Schober

Allyn Iwane (Excell Data Services)

Anthony Ervin (Volt)

John Holes (Excell)

Lou Hudlers (Volt)

Brian Petty (Excell)

Matthew Skirvin (Volt)

**Ingenieros de desarrollo de**

software (SDE)

Matthew Monroe (Excell)

Nick Raines (Excell)

Shawn McCarter (Excell)

Shaun Martin (Volt)

Andrew Warthen (Volt)

**Ingenieros jefe de desarrollo**

de software en pruebas

(SDET)

**Jefe del proyecto de pruebas**

Chris Hind

**Jefe de pruebas de partidas**

individuales

Chris Henry

**Jefe de pruebas de partidas**

multijugador

Diana Antczak

**Jefe de ingenieros de**

desarrollo de software (SDE)

J McBrade

**Ingenieros de pruebas de**

software

(SDET)

**Jefe de ingenieros de**

desarrollo de software (SDE)

J McBride

**Ingenieros de pruebas de**

software

(SDET)

**Ingenieros de pruebas de**

software